Mitul în migraţie transmedială: imaginar şi structură narativă în *Transmedia Storytelling*[1]

Nicoleta Popa Blanariu

Rezumat

Această lucrare pleacă de la o evidenţă – larga răspândire a imaginarului mitologic în *Transmedia Storytelling* – şi încearcă să răspundă la câteva întrebări în această privinţă. Cum poate fi reformulată definiţia mitului, aşa încât ea să poată include versiunile lui transmediale? Care sunt „mitologemele” dominante (Jung) în *Transmedia Storytelling*? Cum se manifestă „funcţia bardică” (Fiske and Hartley) în *Transmedia Storytelling*? În ce măsură „mitocritica” şi „mitanaliza” (Durand) sunt relevante ca metode de investigaţie a unui corpus transmedial? Dar modelele formalizate ale naraţiunii (Propp, Greimas, Todorov)?

Cuvinte cheie: mit, *Transmedia Storytelling*, invariant, mitologem, funcţie bardică, mitocritică, mitanaliză, *pattern* narativ.

Mit, mitem, mitologem: invarianţi şi variabile

Pattern cognitiv întemeiat pe imagini arhetipale articulate într-o poveste exemplară, mitul funcţionează, în istoria culturii, ca un „hipotext” [1; 2]. Pe de altă parte, textele care reiau, recontextualizează şi reinterpretează (elemente din) schema mitică pot fi considerate nişte „hipertexte” în raport cu aceasta. Relaţiile dintre mit şi ecourile lui în literatură sau în alte moduri şi medii de expresie – verbalizate sau nu, statice sau dinamice, imprimate sau digitale, virtuale sau performate *live* etc. – pot fi descrise în termeni de „inter-” şi „transtextualitate” [1; 3, p. 131–132)] sau, după caz, „inter-” şi „transmedialitate”. Cu intenţia de a obţine un model formal al naraţiunii, structuraliştii au deconstruit şi corelat versiunile aceluiaşi mit. Ei au identificat astfel un set de unităţi minimale, pe care le-au numit „miteme” şi din ale căror diferite moduri de combinare rezultă variantele mitului respectiv [4]. Mitul poate fi aşadar redus la un „sistem de motive” [5, p. 247–285] sau de „mitologeme” [6]. Lévi-Strauss rafinează însă o asemenea accepţie: mitul nu este doar un ansamblu de „motive”, ci totodată însuşi „ansamblul variantelor sale” [4]. Aceasta înseamnă, în primul rând, că povestea mitică se constituie ca o întreagă clasă de (re)povestiri obţinute prin combinarea aceloraşi motive structurale, ceea ce face ca mitul să se deosebească radical de alte tipuri de naraţiuni. În al doilea rând, în opinia mea, vechea definiţie a lui Lévi-Strauss îşi găseşte astăzi o insolită confirmare şi o posibilă reformulare, ca urmare a proliferării fenomenelor transmediale, în special *Transmedia Storytelling*. La ce mă refer? Mitul se confundă, într-adevăr, cu „ansamblul variantelor sale”, aşa cum observa părintele „antropologiei structurale”. Dar aceste variante sunt vehiculate prin multiple medii de expresie, care, la rândul lor, condiţionează forma pe care o capătă conţinutul mitic. Prin urmare, păstrând şi completând formula lui Lévi-Strauss, am putea spune că un mit este „ansamblul variantelor sale”, constituit ca un corpus inter- şi transmedial. Cu această accepţie vom opera în continuare.

Relaţia mitului cu variantele sale este aceea dintre un model abstract şi actualizările lui. În ciuda trăsăturilor distinctive, versiunile aceluiaşi mit comportă, ca nucleu stabil, un număr de

---

[1] O versiune restrânsă, în limba engleză, a acestui text: Nicoleta Popa Blanariu and Dan Popa, "A Mythological Approach to Transmedia Storytelling”. In Renira Rampazzo Gambarato and Matthew Freeman (eds.), *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, New York and London: Routledge Taylor and Francis Group, 2019, pp. 447 - 454.

constante structurale pe care Lévi-Strauss le numeşte „miteme”, Jean Rousset [7, p. 19–163] „invarianţi”, iar Carl Gustav Jung „mitologeme” [6]. Mitul implică existenţa unui „scenariu mitic”, adică a unei „scheme” narative compuse din astfel de „invarianţi” (agenţi, atribute, circumstanţe, acţiuni). Prin intervenţia elementelor variabile – care asigură specificul fiecărei versiuni –, schema generală se încorporează într-o „povestire” particulară [3, p. 131]. Analiza mitului poate urmări aşadar două aspecte complementare: continuitatea unui scenariu şi variabilitatea lui. Dacă mitul poate fi înţeles ca „ansamblul variantelor sale”, *à la* Lévi-Strauss, atunci el subsumează totodată „ansamblul transformărilor suportate de un scenariu”, sub influenţa practicilor şi reprezentărilor specifice contextelor în care este el actualizat [3, p. 132].

O generaţie sau un autor poate redescoperi un mit, reinterpretându-l, făcându-l să-şi manifeste nişte valori latente, uneori neaşteptate. În perioada ocupaţiei germane, publicul francez a văzut, de pildă, în Antigona un simbol al Rezistenţei [8]. Dincolo de ceea ce îi separă, între Prometeu, Antigona, Oedip, Faust, Don Juan, Tristan şi Isolda este o asemănare de familie, care transpare în diferitele variante ale miturilor respective: tuturora li se asociază un acelaşi „mitem”: transgresarea unei limite, încălcarea unei interdicţii. De aici decurge întregul parcurs al eroului: vina, (de)căderea şi măreţia sa. Similar, Parsifal se recomandă printr-un alt „mitem” fundamental: *căutarea* (Graalului, în cazul său) dublată de comiterea unei *erori* fatale, la care duce, de astă dată, un deficit de aptitudine spirituală (odată cu care devine inutilă performanţa eroică – excelentele virtuţi războinice – de până atunci).

Este probabil simptomatică pentru imaginarul contemporan recurenţa unor „mitologeme” precum *copilul*, *bătrânul* (*înţeleptul*, *magul*), *trickster*-ul, în câteva *Transmedia Storytellings* dintre cele mai îndrăgite: *Harry Potter*, *Lord of the Rings*, *Trigun*, *Kamichu!*, *Arc the Lad*. Fără a mă lansa într-o analiză aprofundată a acestor mitologeme, amintesc totuşi câteva dintre valenţele pe care le capătă unul dintre ele, de o „mare însemnătate” şi „frecvenţă” „în întreaga lume”: „arhetipul *infans*” [6, p. 173]. Acesta se asociază cu „procesul de individuaţie”, de „maturizare a personalităţii” [6, p. 182], cu nevoia de a reface „legătura cu o condiţie originară”, de inocenţă, spontaneitate, creativitate, vitalitate, entuziasm. El prefigurează o „transformare viitoare a personalităţii”, prin „sinteza elementelor conştiente şi a celor inconştiente”. Pe scurt, motivul copilului este „un simbol care uneşte contrariile, un mediator, un *salvator*, adică cineva care întregeşte” şi care este în stare „să învingă monstrul întunericului” [6, p. 188]. Harry Potter şi bravul hobbit Frodo salvează lumea de asemenea forţe malefice. „Zeiţa şcolăriţă” Kamichu este, la rândul ei, un mediator între lumi, între oameni şi spirite, între vizibil şi invizibil, *corpus et anima*, între ceea ce *pare* şi ceea ce *este*. La nivelul valorii simbolice, Jung face deosebirea între două mitologeme îndeaproape înrudite: „zeul copil” şi „copilul erou” [6, p. 189]. Primul este „complet supranatural”; ultimul „are o natură omenească”, dar situată în vecinătatea „supranaturalului”, ceea ce face din el un „semizeu” [6, p. 189]. Harry Potter, Frodo, Kamichu au, fiecare în felul lui, un *daimon* interior care le conferă acest caracter excepţional, aflat la extrema superioară a umanului şi totuşi în limitele lui. Arhetipul *infans* se asociază adesea, în mituri, basme şi *Transmedia Storytellings*, cu naşterea „misterioasă şi miraculoasă”, cu „abandonarea, expunerea” şi „periclitarea copilului” (Jung 2014, 189). Biografia lui Harry Potter o confirmă.

Un alt fenomen psihologic complex este, de asemenea, surprins în *Lord of the Rings* şi în *Harry Potter:* legătura dintre „*trickster* şi *umbra* individuală”, ultima fiind „o însumare” a „trăsăturilor de caracter inferioare ale individului” [6, p. 304]. În primul, fenomenul se manifestă prin relaţia ambiguă dintre Frodo şi Gollum, iar în cel de al doilea, prin raportul

dintre erou şi Voldemort. (Potenţialul malefic al lui Voldemort este accentuat de un tabu lingvistic: se evită desemnarea directă a personajului, preferându-se înlocuirea ei printr-o perifrază, „Ştim-Noi-Cine”. Substituţia denominativă se sprijină pe un străvechi principiu magic, potrivit căruia numele concentrează esenţa realităţii pe care o desemnează.) Micul Frodo este osândit să poarte inelul puterii, până la aruncarea acestuia în vulcan şi încheierea misiunii. Călăuza lui Frodo este hobbitul blestemat Gollum, un fel de Cain pe care fascinaţia puterii îl împinge la crimă şi care finalmente se dovedeşte neloial stăpânului. Însă pe Frodo nu-l trădează numai Gollum, ci deopotrivă el însuşi: într-un moment de slăbiciune, Frodo ezită să distrugă inelul funest, stăpânit fiind de mirajul puterii absolute pe care o oferă acesta. Astfel, *trickster*-ul (opozantul) nu-i decât reflectarea fiinţei de umbră – a laturii întunecate, dar ascunse – a eroului însuşi. În ciuda ezitării anterioare, Frodo săvârşeşte, până la urmă, gestul salutar, convins fiind că „Trebuie să distrugem inelul pentru salvarea noastră”. Decizia lui finală aminteşte întrucâtva de aceea a unui personaj shakespearean, Prospero, care la sfârşitul piesei *Furtuna*, îşi distruge cartea de magie, după ce cu ajutorul ei i-a pedepsit pe uzurpatori şi a restabilit ordinea morală a lumii. La finalul misiunii pe care şi-au asumat-o, atât micul Frodo, cât şi bătrânul duce detronat Prospero renunţă de bunăvoie la sursa puterii lor supraumane. În mod asemănător, profesorul Dumbledore din *Harry Potter* distruge Piatra filosofală, pentru a nu fi folosită de forţe malefice.

De altfel, în basme, în vise, în unele *Transmedia Storytellings*, „arhetipul spiritului” ia adesea înfăţişarea unui bătrân care aduce „sfat şi ajutor” în „situaţii fără ieşire” [6, p. 246], precum Albus Dumbledore din *Harry Potter*, Gandalf din *Lord of the Rings*, Getafix din *Asterix* etc. Uneori, imaginea bătrânului este însă „ambivalentă”, dublu revendicată de bine şi rău, chiar aservită finalmente ultimului, aşa cum se întâmplă cu magicianul Sauron din *Lord of the Rings.* Pervertirea lui Sauron duce la o amplă desfăşurare de „simboluri teriomorfe ale spiritului” [6, p. 256–259]. Unor adnotări similare se pretează numeroase alte mitologeme din *Transmedia Storytelling*.

„Funcţia bardică” în *Transmedia Storytelling*

Dacă „motivele mitologice” sunt „elemente structurale ale psihicului” [6, p. 174], iar miturile sunt „la origine, „afirmaţii involuntare despre evenimente sufleteşti inconştiente” [6, p. 177], apare o întrebare: ce anume poate spune despre omul de astăzi substratul mitic al atâtor produse transmediale? Nu e locul să încercăm aici un răspuns exhaustiv. Dar el ar fi totodată o explicaţie – nu singura – pentru extrema popularitate de care se bucură *Transmedia Storytellings*. În tot cazul, chiar „înţelegerea istoriei” rămâne tributară „structurilor mitice”; faptul istoric este adesea asimilat unui *pattern* mitic, fără de care evenimentul nu ar fi decât un „fapt divers” [9, p. 29]. Iată numai două exemple dintre multele posibile. „Fără aşteptarea lui Mesia – care este mitică – nu există Isus Cristos” [9, p. 29]. Similar, mitizarea lui Napoleon se petrece pe fondul „mesianismului mitic” care învăluie Europa (pre)romantică, la sfârşitul secolului al XVIII-lea şi începutul celui următor. Într-un asemenea cadru devine posibilă „întruparea istorică” a mitului prometeic în persoana lui Napoleon Bonaparte [9, p. 29]. Tocmai în acest sens, „destinul Occidentului” este o „urzeală mitologică în care se înfruntă eroi, titani şi zei” [9, p. 30]. Într-un anume fel, mitul „împarte rolurile în istorie şi decide ce anume ‘alcătuieşte’ momentul istoric, sufletul unei epoci” [9, p. 29].

Aşadar, „procesul mitologic” nu are, nici pe departe, „numai o semnificaţie religioasă”, ci, de asemenea, una „generală”, care cuprinde deopotrivă „adevărul istoric”, „adevărul fizic” [10, p. 24] şi – am putea adăuga sprijinindu-ne pe Freud, Jung şi continuatorii lor – adevărul psih(olog)ic. Această disponibilitate a mitului de a fi relevant pentru o multitudine de aspecte ale experienţei umane, individuale sau sociale, validează interpretarea pe care Roland Barthes [11] o dă mitului dintr-o perspectivă semiologică. Barthes asimilează funcţia cognitivă şi axiologică a mitului la problema semnificaţiei, a unor valori simbolice socialmente împărtăşite. Mai exact, el identifică două niveluri ale semnificaţiei: primul este al „denotaţiei”, iar cel de al doilea, al „conotaţiei şi mitului”. În acest context, mitul corespunde unui „lanţ de concepte larg acceptate în interiorul unei culturi”, prin mijlocirea cărora membrii comunităţii „conceptualizează şi înţeleg un anume subiect sau o parte a experienţei lor sociale” [12, p. 299-300]. Buna funcţionare a comunităţii depinde (şi) de acest consens al interpretărilor, care asigură sinergia comportamentului social, în jurul unor „imagini-forţă” vehiculate mitic. Tocmai de aceea, pierderea patrimoniului – şi reperului – mitologic reprezintă „o catastrofă morală, întotdeauna şi pretutindeni, chiar şi la omul civilizat” [6, p. 177]. Un astfel de neajuns poate fi, într-o oarecare măsură, ţinut sub control prin activarea „funcţiei bardice”, pe care o identifică John Fiske şi John Hartley [13].

De când lumea, colectivităţile au beneficiat de serviciile unor inşi talentaţi să creeze consensul. Voci oraculare, de la barzi, aezi şi rapsozi până la *mass-media* de astăzi – nu mai puţin *digital media, video games* şi *Transmedia Storytelling* – îndeplinind, fiecare în felul său, ceea ce s-a numit, destul de inspirat, „funcţia bardică”. În virtutea ei se stabileşte, din câte se pare, un „consens cultural cu privire la natura realităţii”, ba chiar la „realitatea naturii”, aşa cum şi-au dat seama Fiske şi Hartley [13]. Inevitabil, o astfel de funcţie recurge la „reprezentări şi mituri” [12, p. 146], într-un sens barthesian. „Crossing the River of Time”, un episod din seria de desene animate *Kamichu!*, pare a fi, în această privinţă, lămuritor. Episodul evocă o dramă din istoria niponă modernă şi pune, printre rânduri, problema concilierii a două Japonii. Una, cea conservatoare, înrădăcinată în codul aristocratic al onoarei samurailor, este incapabilă să accepte înfrângerea în cel de al Doilea Război Mondial şi, mai ales, decizia de capitulare transmisă prin radio de împarat. Ea întreţine un profund sentiment de vinovăţie, de autodiscreditare din pricina abdicării aparente de la o datorie morală implacabilă. Cealaltă valorizează, dimpotrivă, comportamentul eroic al armatei japoneze, recuperând cu demnitate vestigiile unui trecut dificil. Imaginea mitizată a acestei experienţe istorice este faimosul Yamato, probabil cel mai mare cuirasat construit vreodată, fostă navă amiral a flotei nipone. Pentru a încetini înaintarea trupelor aliate, Yamato a fost trimis în aprilie 1945 la Okinawa, cu ordinul de a apăra insula şi de a lupta până la autodistrugere. A fost scufundat însă, înainte de a-şi putea îndeplini misiunea. Pentru cultura japoneză, cuirasatul Yamato simbolizează splendoarea şi prăbuşirea Imperiului. În *Kamichu!*, o parabolă animistă, se fac eforturi pentru recuperarea *spiritului* lui Yamato şi readucerea lui la suprafaţă. Operaţiunea se desfăşoară sub atenta supraveghere a „zeiţei şcolăriţe”, o copilă care îşi împarte ziua între obligaţiile de elevă şi îndatoririle de mică zeitate, de care se achită incognito. Iniţiativa ei se loveşte însă de împotrivirea jenată a epavei: „e nepoliticos să mă întorc acasă”, „aş prefera să mă topesc în mare”, „mi-e ruşine să mă întorc aşa”. În replică, Yamato este elogiat şi reabilitat de simpatizanţii săi: „Nu trebuie să vă fie ruşine! V-aţi făcut datoria. Toate vasele vă respectă. Sunteţi un erou pentru noi”, „mulţi îşi amintesc de dumneavoastră”. Aş spune că episodul surprinde – pe înţelesul copiilor şi nu doar al lor – un mod de a metaboliza o experienţă

colectivă problematică, pe care biografia lui Yukio Mishima, între alţii, o întruchipează exemplar [14].

Într-un alt registru – parodic, şarjat pe alocuri –, populara serie *Asterix* demitizează funcţia bardică, într-un context de pozne cu panaş şi pretinsă istorie galo-romană, din epoca rezistenţei lui Vercingetorix. Cacofonix este un fel de bard pe dos, care împrumută de la Elvis numai linia coafurii, nu şi carisma. Sătui de el, conaţionalii îl leagă disciplinar, hotărâţi să-l aducă la tăcere. Nu poate cânta. Este așadar în dificultate de a-și exercita o atribuţie emblematică, aceea de instrument al *melosului*, al cuvântului exemplar, sursă a consensului, aservit *Establishment*-ului sau dimpotrivă. Cacofonix pare a fi o replică prin antifrază la vechea funcţie a poetului și cântăreţului, oricine şi de oriunde ar fi el: aed, rapsod, menestrel, trubadur, Bob Dylan etc. În expresia esopică din *Asterix*, cuvântul blocat și cacofonia par a fi simptomele unei perturbări a funcţiei bardice. Situaţia se complică prin preluarea unor mărci ale artistului controversat, de către bardul nepereche, adulat uneori şi indezirabil cel mai adesea, ascultat de câţiva şi finalmente cenzurat. Lui Cacofonix i-ar mai rămâne totuşi o soluţie, exilul. Talentul lui neînţeles şi-ar putea găsi recunoaşterea, cine ştie?, la Lutetia, acolo unde, peste mai bine de cincisprezece secole, se va înălţa o mare capitală europeană, Parisul. Pe de altă parte, devotat rolului care îi revine prin tradiţie, bardul Cacofonix se îngrijeşte de memoria comunităţii. El şi nu altul vine de hac amneziei druidului Getafix, salvând astfel reţeta poţiunii magice, fără de care bravura galilor ar rămâne de minciună [14].

M*i*to(do)logie: mit, mitanaliză, mitocriticism

Sprijinindu-se pe abordări anterioare ale mitului – în special psihanaliza şi structuralismul –, Gilbert Durand [9] propune două modalităţi complementare de investigaţie a unui corpus mitologic: „mitocritica” şi „mitanaliza”. Prima pune în evidenţă, la un autor, „miturile directoare şi transformările lor semnificative”. Cealaltă „extrage” din mituri „nu doar sensul psihologic”, ci şi pe acela „sociologic” [9, p. 308]. Mai exact, „mitanaliza sociologică” „încearcă să contureze marile mituri directoare ale momentelor istorice şi ale tipurilor de grupuri şi de relaţii sociale” (Durand 1998, 309). Ce aduce diferit mitanaliza lui Durand faţă de analiza de tip jungian? Antropologul francez răspunde printr-un exemplu: în timp ce Jung „generalizează şi uniformizează” „arhetipul *anima*”, „mitanaliza se ocupă cu găsirea diferitelor tipuri de *anima* în funcţie de tipologiile mitologiei antice: Venus, Demeter, Junona, Diana etc.” (Durand 1998, 308-309). Mitocritica permite descoperirea atât a „uzurii, dispariţiei” şi reapariţiei unui mit, cât şi „transformarea” sa, în funcţie de felul în care o anume epocă „favorizează” un anume grup de miteme. Astfel, „prin amputarea unui grup de miteme, un mit îşi schimbă sensul”, schimbând totodată „sufletul unei epoci” [9, p. 313].

Cristalizat în Renaştere, în mediul popular german, pe fondul unor bogate surse mitologice, istorice, religioase, filosofice, mitul lui Faust poate fi văzut ca rezultatul „transformării” unui mit grecesc mult mai vechi: Faust este un „mit prometeic amputat”, unul din care lipseşte „altruismul titanului” [9, p. 315]. Felul în care sunt reinterpretate, în ultimele decenii, vechile mituri, printr-o alianţă a mitologiei cu tehnologia, este, de asemenea, relevant pentru astfel de permutări şi combinaţii de miteme. Numeroase *video games* se folosesc – uneori numai pentru atmosfera exotică sau arhaică – de aluzii la imaginarul mitologic budist, celtic, chinez, japonez, egiptean, grec, biblic, gnostic, slav etc., nu o dată prin amestecul şi

hibridarea diferitelor tradiţii. În jocul video *Too Human*, motive mitologice scandinave se împletesc cu elemente emblematice pentru imaginarul „transumanist” (post)modern, ultimele funcţionând ca nişte mitologeme în sens barthesian. Ymir, Loki, Baldur, Midgard îşi găsesc locul printre oameni, maşinării avansate, *cyborgi*, într-un conflict pe viaţă şi pe moarte, între apărătorii şi adversarii omenirii. Zeii Asen au devenit un fel de *cyborgi*, corpurile lor au fost perfecţionate prin mijloace cibernetice. Conflictul – mitem clasic – nu mai opune aici oameni şi zei, familii divine (Van şi Asen, ca în mitologia nordică) sau generaţii de nemuritori (titani şi olimpieni, la greci), ci oamenii şi *cyborgii* Asen, pe de o parte, maşinile ucigaşe, „*Children of Ymir*”, pe de altă parte. Iată, de asemenea, câteva aspecte ale „transformării” mitului prometeic, în producţii inter- şi transmediale mai vechi sau relativ recente.

Prometheus *once again*

Civilizator şi *philanthropos*, Prometeu este, cum bine se ştie, întruchiparea mitică a revoltei şi autoafirmării orgolioase, răscumpărate prin sacrificiu. Alături de Faust, un prometean „amputat”, aşa cum îl vede Gilbert Durand, titanul răzvrătit este, întru totul explicabil, una dintre „figurile majore ale Renaşterii” [15; 8; 16; 17]. Pentru cultura modernă, principalele surse ale mitului prometeic sunt Hesiod, Eschil şi Platon. În virtutea sincretismului mitologic şi religios pentru care au o slăbiciune, (pre)romanticii îl asociază pe titan cu alte figuri emblematice, precum Isus (Maistre, Shelley), Lucifer (Shelley), Ixion, Tantal, Sisif (Goethe). Supralicitând, dar nu fără miză, Shelley îl aşază oximoronic pe Prometeu atât alături de Isus, cât şi de Satan. Cu primul, titanul împarte asumarea martiriului; cu cel de al doilea, predispoziţia revoltei. André Gide propune o versiune parodică şi dezeroizantă, *Prométhée mal enchaîné.* Prometeu gidean este un Imoralist *à la* Nietzsche, un apologet al „marelui stil” şi al „voinţei de putere”. Ultima e înţeleasă ca „voinţa de a avea voinţă”, altfel spus, de a avea „putere” asupra sinelui neşubrezit de îndoieli, regrete, remuşcări [18; 19].

O poveste din alt film

Păruse epuizat, căzut în desuetudine, artificial ţinut în viaţă în muzeul figurilor Antichităţii. Prometeu este însă resuscitat pe neaşteptate, în 2012, de regizorul Ridley Scott şi scenariştii lui, într-un film controversat, care împrumută numele titanului. Filmul este îndatorat nu doar grecilor, ci deopotrivă *Odiseii spaţiale* a lui Stanley Kubrick, ingredientelor *horror* din *Alien* şi unei lungi tradiţii a mitologiei, religiei, ştiinţelor şi artelor vizuale. Este un *Prometheus* nou pe cât permite imaginaţia realizatorilor în materie de tehnologie şi vechi cât toate întrebările care le pun în mişcare, la scară cosmică, personajele. Într-un ipotetic an 2093, nava spaţială *Prometheus* este lansată în Cosmos, în căutarea zeilor creatori ai umanităţii. Echipajul ia cu el întrebări de când lumea: cine suntem, de unde venim, cu ce scop, de unde răul, cum e posibilă salvarea, avem oare dreptul să ştim toate astea? De la Turnul Babel, omenirea n-a mai îndrăznit să creadă că are dreptul să bată în poarta zeilor, necum să le ceară socoteală. Echipajul ia astfel pe cont propriu vechea dilemă: raţiune sau credinţă? (Divorţul dintre ştiinţă şi religie s-a dovedit traumatizant pentru marele orfan, omul, care duce pe picioare, de secole, un sindrom fără leac, mai ales de când i s-a spus că „Dumnezeu a murit” şi n-a mai „înviat a treia zi”, cum ştia el demult.) Umanitatea în mic de la bordul lui *Prometheus* nu poate nici acum să evite *hybrisul* şi va plăti pe măsură. Ca într-un epilog de tragedie greacă, singurul supravieţuitor va

rătăci prin ceruri mute, pe care le umple ecoul unui lamento pascalian: *le silence éternel de ces espaces infinis m'effroie*. Exil clasic, redimensionat cosmic.

Într-un amestec eteroclit de *horror, polar*, religie şi *SF*, filmul asociază antropogeneza şi escatologia, inteligenţa artificială, căutarea lui Dumnezeu, a nemuririi, a adevărului despre credinţă. Elementele mitului prometeic sunt transpuse în contextul unui fictiv sfârşit de secol XXI: răzvrătirea, crearea fiinţelor uman(oid)e – androidul David –, riscul ca omenirea să fie distrusă de fiinţe superioare („Inginerii" de pe o planetă îndepărtată). Precum Ghilgameş, misiunea *Prometheus* pleacă în căutarea nemuritorilor de la care aşteaptă secretul vieţii veşnice. Pentru a domoli aplecarea propriilor creaturi spre cele rele, Inginerii l-au trimis pe Pământ pe unul dintre ai lor. Însă nesocotiţi şi cruzi, oamenii l-au răstignit. Precum Puruşa, Ymir sau Pan-ku, un Inginer este sacrificat pentru crearea unei noi lumi. Dr. Shaw, o cercetătoare care crede în Dumnezeu, face o greşeală amintind de vechiul *hybris* al grecilor: vrea să găsească un temei raţional pentru credinţa ei şi încearcă să-l smulgă chiar de la nemuritori, cu armele ştiinţei. Va plăti pentru cutezanţă, fiind singura supravieţuitoare a misiunii şi orbecăind mai departe prin Cosmos, în căutarea unor răspunsuri care i se refuză. Cum spunea unul dintre scenarişti, Lindelof, filmul revine la o întrebare ceva mai veche: pot coexista cunoaşterea ştiinţifică şi credinţa religioasă?

Chiar mai apreciată decât filmul însuşi pare să fie campania de promovare a producţiei lui Ridley Scott, *Prometheus* (2012), concepută ca un „amestec" interactiv de "*social, traditional, and transmedia storytelling*" (https://vimeo.com/52252122), menit să servească atragerii unui public mai numeros şi mai divers. Asemenea altor construcţii transmediale contemporane, campania continuă şi dezvoltă, pe alte suporturi media, acţiunea filmului. Ea integrează un întreg complex de *viral videos*, *online game*, *websites*, TV, prin contribuţia cărora hotarul dintre realitate şi închipuire se desluşeşte anevoie [20 – 29].

În *Blade Runner* (1982), un film *SF* „neo-noir", cu Harrison Ford şi Sean Young, acelaşi Ridley Scott anticipa oarecum registrul stilistic şi tematic din *Prometheus*: inginerie genetică, *hybris,* potop biblic, puţin Frankenstein etc. Filmul este ecranizarea unui roman din 1968 – *Do Androids Dream of Electric Sheep?* de Philip K. Dick, tradus şi în româneşte – despre o lume postapocaliptică, supravieţuind unui război nuclear. Mai mult, a fost anunţat un *Blade Runner 2049,* tot cu Harrison Ford, dar în regia lui Denis Villeneuve.

Un Prometeu care nu mai e ce-a fost şi chiar nu-i pare rău

Dumnezeul lui Nietzsche a murit. Cu ochii la copacul în care le spânzură speranţele, Vladimir şi Estragon îl aşteaptă încă pe prezumtivul God(ot), fără de care – o ştiu ei prea bine – ar fi fost deja pierduţi. La ani-lumină distanţă, *Prometheus* al lui Scott pleacă, în 2093, în căutarea lui Dumnezeu. Cu aproape două secole în urmă, Prometeu al lui Gide a dat însă totul pe una, fiindcă el ştie dintotdeauna mai bine decât zeii ceea ce are de făcut. S-a debarasat de recuzita clasică a marelui *Philanthropos* (dispus să sufere pentru o cauză care nu-i a lui) şi a ieşit din rol, fără preaviz. Un rol care cândva, în „vremi mai mari la suflet", părea să-i vină mănuşă, dar care, odată cu schimbarea módelor intelectuale, a început să-l strângă. În varianta lui Gide, Prometeu evadează din Caucaz – fără a renunţa la vulturul său de companie – şi plonjează în plin Paris. Cu acelaşi apetit pentru jocul cu focul, devine acolo negustor neautorizat de chibrituri, ceea ce-i atrage detenţia. Schimbă astfel închisoarea dintre lumi cu una seculară. În fine, chinuit de sechelele rolului de odinioară şi de prezenţa vulturului, îşi sacrifică pasărea şi o îngurgitează la un festin cvasiritualic. Refuză astfel condiţia lui de victimă a datoriei şi

asimilează ceva din condiţia zeilor înşişi. Situaţia trimite, evident, la vechi practici rituale, de la *diasparagmos* şi *omophagia* la euharistie. Gide este, mărturisit, un simpatizant al lui Nietzsche. Motto-ul „eternei reîntoarceri”, aşa cum o înţelege ultimul – altfel decât Eliade – este „Trăieşte aşa încât să-ţi doreşti să retrăieşti”. Astfel privite lucrurile, nu e nicio deosebire între prezent şi veşnicie. Acesta este probabil tâlcul gestului pe care îl face la final Prometeu al lui Gide. Prezentul pentru care optează el – libertatea şi intensitatea unei experienţe „aici şi acum” – face cât toată eternitatea pe care o pierde şi care îi revine în virtutea apartenenţei sale la o altă lume, aceea a mitului, a zeilor şi valorilor transcendente. Am întârziat în altă parte asupra versiunii pe care Gide o dă mitului, nu vom mai intra în amănunte [18; 26].

Prefigurări mai cuminţi

Oricât de insolite, filmul lui Scott şi şotia lui Gide („*sotie*”, îi spune el) continuă o lungă tradiţie a „rescrierilor” mitului grec şi, nu mai puţin, a „transpunerii” lui în artele vizuale. De la Renaştere până târziu încoace, Prometeu revine adesea în artele plastice, ca un pretext al reflecţiei Occidentului asupra relaţiei lui cu istoria şi transcendenţa: de la „primitivul”, „donquijotescul” Piero di Cosimo (contemporan cu Leonardo şi atât de ataşat de lumea miturilor păgâne, pe care le transpune într-un limbaj pictural fantezist şi voit obscur), până la dramaticul, caravaggianul Theodoor Rombouts, la José de Ribera (cu Prometeul lui numai durere şi îndârjire), la Francesco Foschi şi mulţi alţii. Foschi are un simţ cinematografic *avant la lettre*: amplifică supliciul prometeic prin peisajul stihial, infuzat de voinţa zeului invizibil, neclintită precum piatra masivă din jur. Chipul titanului lui Gustave Moreau este de un echilibru clasic, decantat în tuşe clare. Otto Greiner închipuie un Prometeu care îşi ţine de mână creatura de lut, de mărimea unei figurine de Tanagra şi pândeşte în zare sosirea lui Psyche care va însufleţi mogâldeaţa inertă de la picioarele lui. Într-o interpretare alegorică evident contaminată de „primăvara popoarelor”, de epoca revoluţiilor şi de experienţa istorică a Răsăritului Europei, *Polish Prometheus* al lui Horace Vernet poartă armă de foc şi uniformă de ofiţer şi e ţintuit la pământ de un vultur uriaş, cu însemne imperiale. Christian Griepenkerl creează, la rândul lui, un întreg ciclu prometeic. Franz Xaver Simm a realizat în 1881, o pictură murală, *Prometeu*, pentru Muzeul Caucazului din Tbilisi. Din păcate, originalul s-a distrus, dar a fost fotografiat şi inclus într-un album apărut la Leipzig, scurtă vreme după aceea. Două lucrări contemporane, *Prometheus* de Stepan Kovarik (1969) şi *Prometeo* de Ricardo Camacho (2010), evocă mitul în registre cromatice şi stilistice opuse. Cea de a doua asimilează titanul elementului pe care îl patronează acesta, focul. Ea bruiază conturul siluetei prometeice, în avantajul unei aluzii de forţă insinuate cromatic, prin pata de culoare de un roşu viu, nesupus liniilor desenului. În tonuri de gri şi verde-albastru, *Prometheus* de Stepan Kovarik este un dialog al titanului captiv în stâncării, cu perspectiva copleşitoare a mării. În faţa apei zbuciumate ca o jivină nesupusă, cu lanţurile prinse de mâini, Prometeu al lui Kovarik nu clamează spectaculos certitudini, prin atitudini ostentativ dramatice. Rămâne, dimpotrivă, interogativ, deschis către un orizont care nu-i mai aparţine decât ca amintire şi deziderat [26].

„Au crezut grecii în miturile lor?”, se întreba Paul Veyne. Aproape că nu mai are importanţă. Este însă de luat aminte cum poveşti de când lumea sunt reluate, cu inevitabile variaţii, veacuri de-a rândul. Probabil că omul nu se schimbă într-atât de-a lungul generaţiilor, pe cât ar fi el ispitit s-o creadă. Carcasa de ultimă oră a echipamentelor *high tech* se încălzeşte uneori, ca-n filmele *SF*, cu sufletul vechi al poveştilor exemplare.

Structură actanţială şi design narativ

Formalizarea basmului de către Vladimir Propp [30] se bazează pe identificarea unor funcţii-tip universale, adică a unor invarianţi structurali. Funcţia este o acţiune a personajului, definită din punctul de vedere al semnificaţiei pe care o are ea în desfăşurarea acţiunii. Analizând 100 de basme ruseşti, Propp descoperă 31 de „funcţii" universale. Distincţia dintre „actanţi" şi „actori", pe care o va face Algirdas Julien Greimas, permite separarea a „două niveluri autonome, la care se situează reflecţia asupra narativităţii" [31, p. 161; 32]. Actanţii „ţin de o sintaxă narativă", iar actorii „pot fi recunoscuţi în discursurile particulare unde se manifestă ei". Cele două categorii se realizează sincretic: un actant se poate manifesta prin mai mulţi actori, tot aşa cum un singur actor poate manifesta mai mulţi actanţi" [31, p. 161; 32]. Greimas identifică trei perechi de actanţi: subiect/ obiect, Destinator/ Destinatar, adjuvant/ opozant. Eroul poate fi Destinatorul propriei acţiuni, atunci când îşi propune lui însuşi misiunea respectivă, după cum devine Destinatarul ei, atunci când aventura căutării este în avantajul lui. Jocul raporturilor se poate transforma: un opozant poate veni în ajutor; un prieten poate deveni rival. (De pildă, în *Lord of the Rings*, magicianul Sauron devine din aliat al lui Gandalf, potrivnicul acestuia.) Valorificând cele trei perechi actanţiale, Greimas formulează un model actanţial întemeiat pe obiectul dorinţei, vizat de către subiect (erou). Obţinerea obiectului este înlesnită sau, dimpotrivă, împiedicată de acţiunea adjuvanţilor şi a opozanţilor. De obicei, naraţiunea este reductibilă la relatarea „căutării" unui astfel de obiect [31, p. 177; 32]. Greimas identifică trei axe actanţiale. Relaţia subiect/ obiect formalizează căutarea obiectului dorinţei (lâna de aur după care pleacă, în mitul grecesc, argonauţii conduşi de Iason, secretul nemuririi după care tânjeşte Ghilgameş, salvarea lumii ca în *Lord of the Rings* sau *Harry Potter* etc.) [31, p. 177; 32]. Axa Destinator/ Destinatar este cea a cunoaşterii şi puterii, corespunzând repartiţiei valorilor între personaje. Axa adjuvant/ opozant descrie în ce fel este înlesnită sau împiedicată acţiunea personajelor. Categoriile „adjuvant" şi „opozant" nu sunt obligatoriu reprezentate de personaje ca atare. Astfel, cele două categorii acoperă uneori stări interioare ale subiectului, proiecţii sau reprimări ale dorinţei lui de acţiune [31, p. 190; 32]. De pildă, slăbiciunea pasageră a lui Frodo, care în *Lord of the Rings*, ezită pentru o clipă să se debaraseze de inelul malefic.

În opinia lui Greimas, schema canonică a povestirii conţine trei tipuri fundamentale de probe: proba de calificare (eroul este înzestrat cu instrumente magice, ubicuitate, invizibilitate etc.); proba decisivă (eroul săvârşeşte acţiunile pentru care a fost învestit: nimicirea forţelor răului, eliberarea prizonierilor acestora etc.); proba de glorificare (eroul este recunoscut pentru ceea ce este şi pentru ceea ce a făcut). Jean-Marie Floch descrie invarianţii povestirii în termeni chomskyeni de *competenţă* (ceea ce trebuie/ vrea/ ştie/ poate să facă subiectul) şi *performanţă* (ceea ce el înfăptuieşte efectiv) (Floch *ap.* [33, p. 114]). Schema narativă se compune atunci din patru secvenţe: contract, competenţă, performanţă, sancţiune. *Contractul* constă în propunerea de către Destinator şi acceptarea de către subiect (erou) a unui viitor program de acţiuni eroice. Destinatorul întruchipează *ethos*-ul comunităţii şi are asupra subiectului un efect persuasiv: îl determină să accepte contractul, după ce alţi actanţi l-au refuzat ori au ratat proba de calificare. Hobbitul Bilbo Baggins renunţă la custodia inelului puterii, iar magul Gandalf, în numele conjuraţiei Binelui, îl convinge pe tânărul Frodo să accepte dificila misiune de purtător secret al acestuia, până când va izbuti să-l distrugă. *Competenţa* corespunde „probei de calificare" greimasiene: eroul dobândeşte calităţile necesare realizării programului propus de Destinator.

Înainte de a intra în ţinutul primejdios, regina elfilor îi înzestrează pe Frodo şi tovarăşii lui cu obiecte magice, utile în înfruntarea care îi aşteaptă. *Performanţa* coincide cu realizarea programului sau „proba decisivă”. Eroul aplică acum ceea ce a învăţat, săvârşind ceea ce se aşteaptă de la el şi doreşte el însuşi, ca mandatar al valorilor şi voinţei colective. Cu ultimele puteri, Frodo ajunge la vulcan şi aruncă inelul în care zace esenţa răului, eliberând astfel lumea de forţele întunecate. *Sancţiunea* (recompensa) comportă „glorificarea” eroului şi „recunoaşterea” reuşitei de către Destinator. La câtăva vreme după încheierea misiunii, Frodo este invitat de către Gandalf să se alăture poporului nemuritor al elfilor şi să plece alături de aceştia, într-un ţinut aflat dincolo de graniţa lumii, a morţii şi a slăbiciunii omeneşti, pentru a-şi găsi pacea. Răsplata pe care o primeşte eroul este o condiţie de semizeu. Ca în basm, „sancţiunea” iniţiază aici un demers axiologic întemeiat pe revanşa compensatorie a ficţiunii asupra realului, a binelui asupra răului.

De la mit la *Transmedia Storytelling*: identificare şi participare

Dincolo de elementele de inspiraţie mitologică, există încă o legătură între naraţiunea mitică şi *Transmedia Storytelling*: dimensiunea lor performativă. În comunităţile tradiţionale, mitul – poveste exemplară, relatând evenimente fondatoare ale grupului – este rememorat periodic, în circumstanţe rituale, prin povestirea sau dramatizarea sa, în faţa unui cerc de iniţiaţi [2]. Reiterarea ritualică a mitului are un rol de solidarizare a comunităţii în jurul unor valori comune, întruchipate de reprezentările mitice şi transpuse în norme de comportament colectiv. De aici, componenta paradigmatică a mitului [2; 10]. Funcţia de solidarizare trece prin *identificarea* asistenţei cu arhetipurile mitice, aşadar prin depăşirea condiţiei de observator şi *participarea* la drama mitică, povestită sau jucată pe scena ritului. În opinia mea, aceloraşi exigenţe de *participare* şi *identificare* le răspunde *Transmedia Storytelling.* Henry Jenkins integrează cele două categorii într-un cvintet de „logici ale angajamentului” care contribuie la emergenţa *Transmedia Storytelling:* „logica divertismentului”, a „conexiunii sociale”, a „expertului” (manifestată prin crearea unor site-uri ale fanilor), cea a „imersiunii” (care înlesneşte „participarea”) şi, în fine, „logica identificării” (care le îngăduie fanilor „să performeze o identitate în funcţie de ceea ce văd”) [27].

Pe de altă parte, *Transmedia Storytelling* este o practică mult mai veche decât tehnologiile digitale [24; 28]. Pot fi invocate aici numeroase exemple. Aş aminti unul singur, o mostră preistorică de *Transmedia Storytelling.* „Primele ‘filme’ de desene animate trebuie să le căutăm în... epoca de piatră”, nu în peştera lui Fred şi Barney, ci la Bessov Noss [34, p. 36–37]. Imaginile statice gravate acolo, pe malul lacului – vânătorul, vrăjitorul, bărcile, o bogată faună – se însufleţesc şi se combină în secvenţe cinematice, într-un anumit moment al zilei, în funcţie de căderea luminii şi unduirea lacului. Efectul optic se datorează proprietăţilor de refracţie ale apei în mişcare. Intuiţia fenomenului fizic şi estetic este excepţională la gravorul din neolitic. *Transmedia Storytelling* are, aşadar, o (pre)istorie lungă şi, din câte se pare, un viitor promiţător. Ea răspunde unei nevoi umane fundamentale, aceea de (organizare a imaginii lumii prin) poveste. Or, mitul este povestea arhetipală, primordială, paradigmatică.

Notă: Ţin să precizez că fără arhiva video a lui Dan Popa, constituită cu egală apetenţă pentru spiritul ştiinţific şi pentru cel ludic, investigaţia mea şi elaborarea acestui articol ar fi fost puse în dificultate. Îi mulţumesc o dată în plus.

Bibliografie

1. Genette, Gérard, *Palimpsestes. La Littérature au second degré*. Paris: Seuil, 1982.
2. Eliade, Mircea, *Aspects du mythe*. Paris: Gallimard, 1963.
3. Pageaux, Daniel-Henri, *Literatura generală şi comparată*. Traducere de Lidia Bodea. Iaşi: Polirom, 2000.
4. Lévi-Strauss, Claude, *Anthropologie structurale*. Paris: Plon, 1958.
5. Tomaşevsky, Boris, *Teoria literaturii. Poetica*. Traducere, prefaţă şi note de Leonida Teodorescu. Bucureşti: Univers, 1973.
6. Jung, Carl Gustav, *Opere complete*. Vol. 9. Partea I: *Arhetipurile inconştientului colectiv*. Traducere de Vasile Dem Zamfirescu, Daniela Ştefănescu. Bucureşti: Editura Trei, 2014.
7. Rousset, Jean, *Le Mythe de Don Juan*. Paris: Armand Colin, 1978.
8. Brunel, Pierre (ed.), *Dictionnaire des mythes littéraires.* Monaco: Éditions du Rocher, 1988.
9. Durand, Gilbert, *Figuri mitice şi chipuri ale operei. De la mitocritică la mitanaliză*. Traducere de Irina Bădescu. Bucureşti: Nemira, 1998.
10. Cassirer, Ernst, *La Philosophie des formes symboliques*. Tome 2: *La Pensée mythique*. Traduction de l'allemand par Jean Lacoste. Paris: Minuit, 1972.
11. Barthes, Roland, *Mythologies.* St. Albans: Paladin, 1973.
12. O'Sullivan, Tim, John Hartley, Danny Saunders, Martin Montgomery, John Fiske, *Concepte fundamentale din ştiinţele comunicării şi studiile culturale*. Traducere de Monica Mitarcă. Iaşi: Polirom, 2001.
13. Fiske, John, and John Hartley, *Reading Television*. London: Methuen, 1978.
14. Popa Blanariu, Nicoleta, „Despre barzi şi cântece de sirenă". *Ateneu*, octombrie, 2017.
15. Bloch, Ernst, *La Philosophie de la Renaissance*. Paris: Payot, 1974.
16. Bonnardel, Françoise, *Philosophie de l'alchimie. Grand Oeuvre et modernité*. Paris: Preses Universitaires de France, 1993.
17. Kerényi, C., *Prometheus: Archetypal Image of Human Existence*. Translated by Ralph Manheim. New York: Bollingen Foundation, 1963.
18. Popa Blanariu, Nicoleta, *Când literatura comparată pretinde că se destramă. Studii şi eseuri*, vol. I:„Invarianţii, un fir al Ariadnei?", vol. II: „(Inter)text şi (meta)spectacol". Bucureşti: Eikon, 2016.
19. Popa Blanariu, Nicoleta, "Transmedial Prometheus: from the Greek Myth to Contemporary Interpretations". *Icono 14*. 15 (1), 2017: 88-107.
20. https://zivilearnasiute.wordpress.com/2012/12/05/prometheus
21. https://vimeo.com/52252122
22. Przegalińska, Aleksandra, "Prometheus – A Transmedia Campaign". In *Management in Virtual Environments*, edited by Grzegorz Mazurek. Warsaw: Kozminski University, 2015.
23. Jenkins, Henry, "Transmedia 202: Further Reflections". *Confessions of an AcaFan*. August 1, 2011.

24. Jenkins, Henry, "'All Over the Map': Building (and Rebuilding) Oz". *Acta University Sapientiae, Film and Media Studies*, 9 (2014): 7-29.
25. López-Varela Azcárate, Asunción and Saavedra, Estefanía, "The Metamorphosis of the Myth of Alquemy in the Romantic Imagination of Mary and Percy B. Shelley". *Icono 14.* 15 (1), 2017: 108-127.
26. Popa Blanariu, Nicoleta, „Prometheus *once again*". *Ateneu*, ianuarie, 2017.
27. Gallarino, Aurore, "Henry Jenkins explique sa vision du transmedia et de l'engagement des publics", 2012. http://www.transmedialab.org/autre/henry-jenkins-explique-sa-vision-du-transmedia-et-de-lengagement-des-publics/
28. Freeman, Matthew, *Historicising Transmedia Storytelling: Early Twentieth-century Transmedia Story Worlds*. New York: Routledge, 2017.
29. Rampazzo Gambarato, Renira, "Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Consideration". *Baltic Screen Media Review* 1, 2013: 80-100.
30. Propp, Vladimir, *Morphologie du conte* suivi de *Les transformations des contes merveilleux* et de E. Mélétinski, *L'Etude structurale et typologie du conte*. Paris: Seuil, 1970.
31. Greimas, Algirdas Julien, "Les Actants, les acteurs et les figures". In Claude Chabrol (éd.), *Sémiotique narrative et textuelle*. Paris: Librairie Larousse, 1973.
32. Greimas, Algirdas Julien, *Sémantique structurale*. Paris: PUF, 1966.
33. Rovenţa-Frumuşani, Daniela, *Semiotică, societate, cultură.* Iaşi: Institutul European, 1999.
34. Muscan, Catinca, *Explorări în enigmatic*. Bucureşti: Albatros, 1984.